Marchebranche : Feuille de Personnage

(à chaque fois qu'il y a des cases à cocher, coche une seule case par ligne)

Espèce : O Humanité O Humanité-animale O Animalité

Âge : O Enfance O Adolescence O Âge adulte O Vieillesse O Mystérieux

Genre : O Masculin O Féminin O Mystère

État : O Valide O Avec un handicap
(si tu as choisi d'avoir un handicap, précise en quoi il consiste.
Tu as le droit d'imaginer un objet ou un compagnon qui sert à compenser ton handicap dans ce monde prévu pour les valides.
Rajoute-le dans la section Notes)

Qualité : O Cœur O Force O Âme O Esprit
(réfère-toi aux 4 cartes pour savoir ce que permet chaque qualité)

Vocation : O Voyage O Artisanat O Spectacle O Magie
(réfère-toi aux 4 cartes pour savoir ce que permet chaque vocation)

Prédilection :
(réfère-toi aux 4 cartes pour choisir. Il y a 6 prédilections par carte, ce qui fait 24 prédilections possibles.
Tu dois choisir 1 prédilection parmi les 24)

Nom :
(tu peux inventer un nom ou le tirer sur une table aléatoire)

Description :

Bâton :
(dis à quoi ressemble ton bâton de marchebranche, comment tu l'as personnalisé, comment tu le portes)

<u>Privilèges de marchebranche :</u>

Paraître innocent
Demander le gîte et le couvert

Rendre la justice
Demander audience

Vendre un souvenir ou une anecdote
Inspirer le respect

(il te faut ton bâton pour en bénéficier)

Niveau 0 (c'est le niveau où tu démarres ta première aventure)

Notes : (écris ici les premiers objets, compagnons, souvenirs... et même noirceurs que tu vas collecter dans ta première aventure)

Lancer le dé :

Quand tu tentes une action logique et réalisable pour ton personnage, précise quel <u>résultat</u> tu attends. L'arbitre peut te demander de lancer le dé. Tu peux <u>accepter une noirceur</u>, alors ton action est réussie sans lancer le dé et tu peux demander quelque chose en plus. <u>Si tu lances le dé</u>, demande de l'aide aux autres. <u>Ton seuil de réussite est égal au nombre de marchebranches</u> impliqués dans l'action, y compris toi, maximum 4. <u>Si tu obtiens 1</u>, c'est une réussite et tu peux demander quelque chose en plus. <u>Si tu obtiens plus de 1 sans dépasser le seuil</u>, c'est une réussite. <u>Si tu dépasses le seuil mais restes en dessous de 6</u>, c'est une réussite à condition que tu acceptes d'encaisser une noirceur sur toi, sur un compagnon lié ou sur un équipement lié. <u>Si tu obtiens 6</u>, c'est un échec définitif !

Niveau 1 (c'est le niveau que tu atteins quand tu as récupéré ton premier tarot de l'oubli)

Carte / Souvenir :

Spécialité :

Équipement lié : I Noirceur :

Compagnon lié : I Noirceur :

Noirceur :